Scacchi Giapponesi
Shogi

FEDERAZIONE ITALIANA DI SHOGI

SCACCHI GIAPPONESI SHOGI

Regole dello shogi Federazione Italiana di Shogi FIS

www.federazioneitalianadishogi.it

TERMINI DI UTILIZZO E PROTEGGI I TUOI DIRITTI

CONDIZIONI DI UTILIZZO DEL SITO

Puoi condividere e diffondere liberamente i contenuti del sito.
Chiunque parli dell'argomento trattato deve sempre menzionare il sito internet www.federazioneitalianadishogi.it e l'autore FEDERAZIONE ITALIANA DI SHOGI.
- Le informazioni e i contenuti di questo sito **non** possono essere messi in vendita, né usati per scopi commerciali da terzi.
- Nessun contenuto di questo sito può essere copiato, riprodotto, modificato, o trasformato in qualsiasi forma.

© 2026 FEDERAZIONE ITALIANA DI SHOGI / https://www.federazioneitalianadishogi.it/

Questa breve guida per imparare a giocare a Shogi è stata creata e progettata dalla Federazione Italiana di Shogi -FIS ed è pertanto di sua proprietà intellettuale.

Vi chiediamo di non modificare, riprodurre in tutto o in parte, venderne o pubblicarne il contenuto su siti web, blog, associazioni, ecc.

Questa breve guida può essere condivisa così com'è con chiunque desideri imparare a giocare e familiarizzare con lo Shogi.

Per approfondire gli argomenti, visitate il sito della FIS

FEDERAZIONE ITALIANA DI SHOGI
FIS
C.F 94040640180
www.federazioneitalianadishogi.it

Telegram: https://t.me/shogiitalia1

Email:
federazioneitalianadishogi@gmail.com

La FIS è l'unica entità iscritta e riconosciuta legalmente in Italia.

La Federazione è l'unica entità iscritta e riconosciuta legalmente in Italia. Ecco una

lista delle cose che abbiamo fatto da quando abbiamo iniziato a lavorare, delle cose che nessuno ha mai fatto in anni.

- **Creazione dell'unico sito internet, completo e aggiornato per imparare lo Shogi, per tutti i livelli.**
- **Creazione dell'unico canale di YouTube molto completo e con piccoli video corsi per chi desidera imparare da solo.**
- **Pubblicazione dell'unico libro di Shogi in italiano (un libro generale, per principianti e bambini). L'ambasciata giapponese in Italia e la Nihon Shogi Renmei (Federazione giapponese di shogi), hanno riconosciuto i nostri libri come eccellenti.**
- **Riconoscimenti dal governo giapponese e dalla Nihon Shogi Renmei (Federazione giapponese di shogi) per il nostro lavoro, nessuno in Italia ha mai ricevuto questo riconoscimento.**
- **La Federazione è la prima a fare delle interviste a molti giocatori di Shogi: Professionisti e amatoriali giapponesi.**
- **Creazione della classifica nazionale dei giocatori di Shogi in Italia.**
- **Creazione dell'Accademia digitale di Shogi, gratuita.**

- **Partecipazione al Casale Comics & Games**
- **Dal 2018 fino al 2021 siamo stati sponsor del WSL - WORLD SHOGI LEAGUE (Campionato mondiale di Shogi per internet) e tra l'altro avevamo una squadra nel campionato.**
- **Abbiamo lavorato per aggiungere la lingua italiana nel sito ufficiale 81dojo (sito internet per giocare Shogi in tutto il mondo), grazie a noi i proprietari di 81dojo, hanno aggiunto la lingua italiana e così, coloro che non parlano inglese o giapponese, possono giocare e utilizzare il sito.**
- **Creazione dell'unica rivista digitale di Shogi in italiano, gratuita.**
- **Pubblicazione di libri digitali e gratuiti di Shogi in francese e spagnolo (primo libro di Shogi pubblicato in questa lingua).**

Introduzione

Benvenuti nello Shogi, gli Scacchi Giapponesi, un gioco dove ogni pezzo catturato diventa una risorsa preziosa nelle vostre mani.

Lo Shogi è riconosciuto come una delle sfide strategiche più profonde al mondo, grazie alla rivoluzionaria regola del ritorno.

Qui, la cattura non è un'eliminazione, ma una trasformazione: I pezzi del nemico possono essere reintrodotti sulla scacchiera per attaccare o difendere, creando una battaglia in cui le risorse non si esauriscono mai.

Preparati a un'esperienza di gioco senza pari. Nello Shogi, il vantaggio può cambiare a ogni mossa. Solo chi padroneggia l'arte della riconquista può ambire alla vittoria finale.

STORIA DELLO SHOGI

Lo Shogi è una delle forme di scacchi che si ritiene generalmente si sia sviluppata dal gioco Shaturanga o Shatranj. Lo Shogi è la forma giapponese del gioco e non è una variante degli Scacchi Internazionali, ma una forma diversa del gioco. Esistono altre forme di gioco, ad esempio: gli Scacchi Cinesi - Xiangqi, gli Scacchi Coreani - Janggi, gli Scacchi Birmani - Sittuyin, gli Scacchi Tailandesi – Makruk, ecc.

ETIMOLOGIA DEI KANJI

La parola è scritta in giapponese con due caratteri (kanji):

- **将 (Shō): Significa Generale (o comandante, leader).**
- **棋 (Gi o Ki): Significa gioco da tavolo (in particolare un gioco simile agli scacchi o al Go).**

Mettendo insieme i due caratteri, il significato letterale di Shōgi è "Gioco dei Generali" o "Gioco degli Ufficiali Militari".

Sappiamo che la menzione più antica dello Shogi è un testo che data dal 1027 chiamato Kirinsho, poi nel 1058, dei pezzi antichi sono stati trovati nel tempio KOFUKU – JI. Grazie lo shogunato dei TOKUGAWA, lo Shogi guadagna il suo posto nella prima metà del periodo Edo nel 1612.

Per quanto riguarda al suo arrivo in Europa, questo non è legato a un singolo evento storico eclatante, ma è avvenuto in modo graduale, principalmente a partire dal XX secolo, in seguito alla crescente influenza culturale giapponese.

Come per molti aspetti della cultura giapponese, i primi contatti e l'interesse per lo Shogi in Occidente (inclusa l'Europa) sono nati attraverso studiosi, viaggiatori e, in generale, l'espansione dei rapporti culturali tra Giappone ed Europa.

Nel 2018 è nata la Federazione Italiana di Shogi – FIS, la quale è stata creata da suo presidente Calogero A. Salomon, così la Federazione ha fatto molti lavori per far crescere lo Shogi in Italia. La FIS ha ricevuto dei riconoscimenti internazionali, sia per il loro lavoro come per i libri che hanno pubblicato, pure la Nihon Shogi Renmei che sarebbe la Federazione Giapponese di Shogi, la quale è uguale alla nostra Federazione Scacchistica Italiana; ha riconosciuto ufficialmente i libri pubblicati dal presidente della FIS come eccellenti e il loro lavoro, ma i riconoscimenti non finiscono qui, anche il governo giapponese tramite la sua ambasciata in Italia, hanno riconosciuto il lavoro della FIS, questo significa che hanno ricevuto un doppio riconoscimento, che sono disponibili nel sito internet.

www.federazioneitalianadishogi.it

MATERIALE PER IL GIOCO

Il materiale per giocare lo Shogi sarebbe:

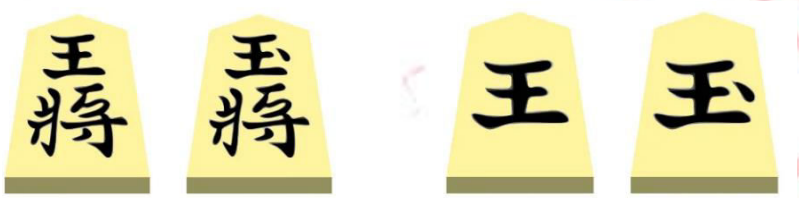
- **Shogiban o scacchiera per lo Shogi, la quale ha un totale di 81 caselle o 9x9. Un shogiban classico è fato in legno, il prezzo dipende dal tipo di legno e dall'artigiano che lo ha fatto, ma oggi possiamo trovare dei shogiban fatti in altri materiali, come plastica, magnetici, ecc.**

- **Komadai, che sono una sorta di piccoli tavolini che si mettono al fianco dello shogiban. Questi komadai sono utilizzati per mettere i pezzi mangiati. Di solito sono fatti in legno e la misura dipende dall'altezza del shogiban, ma non è obbligatorio averli, tra l'altro quando acquistiamo un set di Shogi qualsiasi, non troveremo i komadai.**

Nella immagine seguente potete vedere come è fatto un classico shogiban insieme i komadai.

- **Koma o pezzi di Shogi, sono utilizzati per una partita. Di solito, i koma classici sono fatti di legno, intagliati, ma oggi possiamo trovarli fatti da diversi materiali, come i più economici che di solito hanno i caratteri stampati sopra, come possiamo vedere nella seguente immagine.**

Certi set di pezzi hanno un lato che ha il carattere in colore rosso, che aiuta a capire quando il pezzo è promosso, ma non tutti i set di pezzi hanno un lato rosso, altri set hanno un solo colore, che sarebbe il nero.
Un'altra caratteristica dei pezzi di Shogi sarebbe che certi set hanno uno o due caratteri scritti, nelle immagini seguenti, potete vedere la pedina del re per capire meglio questa differenza. (quello con la virgoletta al fianco destro sarebbe il re nero e l'altro senza virgoletta il bianco)

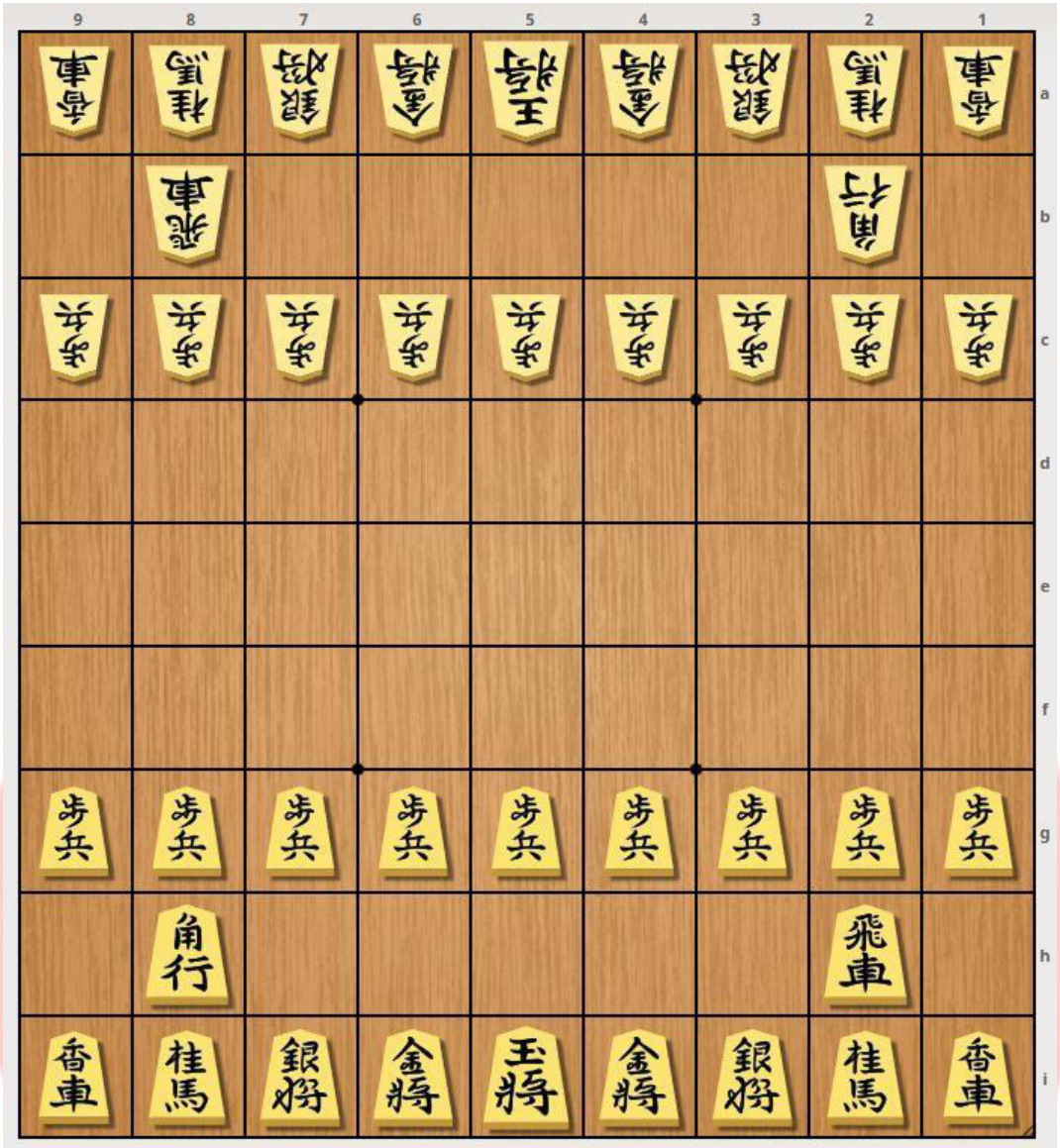


Ma la caratteristica principali dei pezzi di Shogi, sarebbe che tutti sono uguali, non c'è nessuna differenza tra i pezzi, tranne quella del re come avete guardato prima, ma questo è un fatto curioso, anzi è per questa caratteristica dello Shogi che i pezzi presi dall'altro giocatore possono ritornare a giocare, cosa che non accade negli scacchi classici.

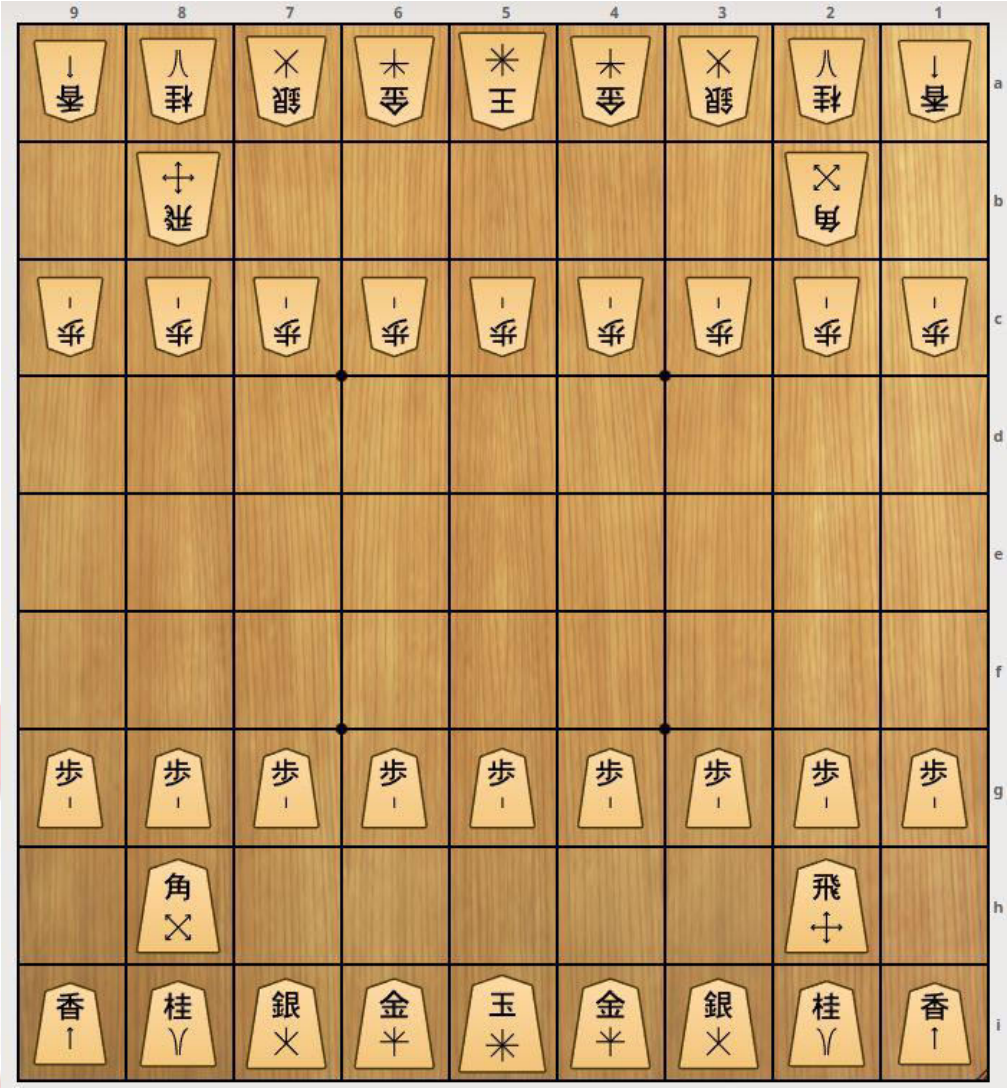
Magari qualcuno si ha chiesto come si fa a sapere verso dove si muovono i pezzi, soprattutto coloro che iniziano a giocare e imparare, molto semplice, esistono dei pezzi per principianti, che ci aiuteranno ad imparare, ma l'unico problema che fuori dal Giappone è un po' difficile trovarli, ma se giochiamo in internet, magari in qualche server, possiamo trovare nelle opzioni questi pezzi per principianti, che hanno delle freccette che ci dicono verso dove muoversi, come quello nella seguente immagine.

MOVIMENTI DEI PEZZI

Adesso vedrete la posizione dei pezzi nel shogiban e così vedremo la differenza con la posizione dei pezzi degli scacchi classici. L'immagini che vedrete riguardano i pezzi con uno e due caratteri. Da adesso in poi utilizzeremo i pezzi per principianti, per capire meglio.



Come potete vedere questa sarà la posizione dei pezzi nel shogiban, molto diversa a quella degli scacchi, dove i pezzi sono più vicini.

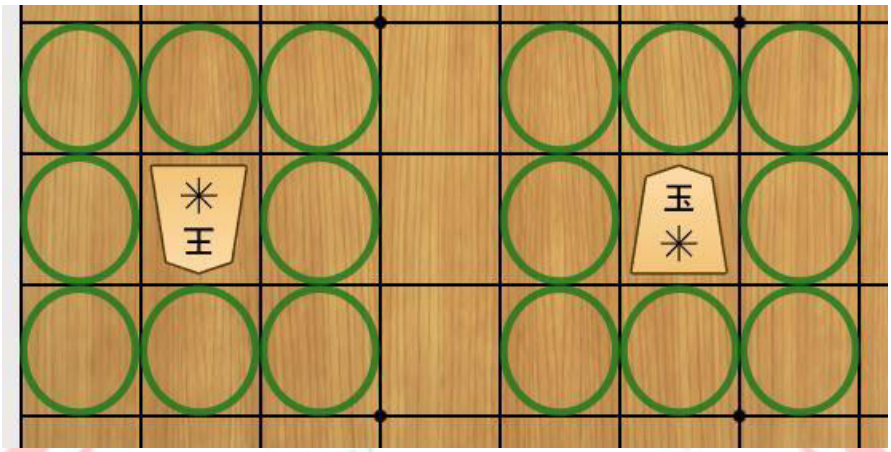


Una cosa che dobbiamo sapere è che nello Shogi inizia il giocatore nero chiamato sente o primo giocatore, poi il bianco, chiamato gote o secondo giocatore.

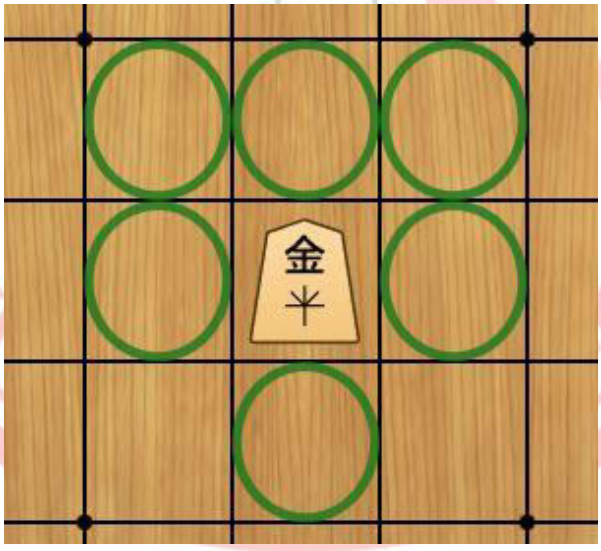
Adesso inizieremo a vedere quali sono i pezzi, i loro nomi in giapponese e in italiano, che saranno quasi gli stessi nomi che vengono utilizzati per i pezzi degli scacchi classici.

Per capire meglio quante caselle si muovono i pezzi, vedrete delle frecce che ci dicono che il pezzo si muove senza nessun limite e dei cerchi che ci dicono che il pezzo si muove di una casella.

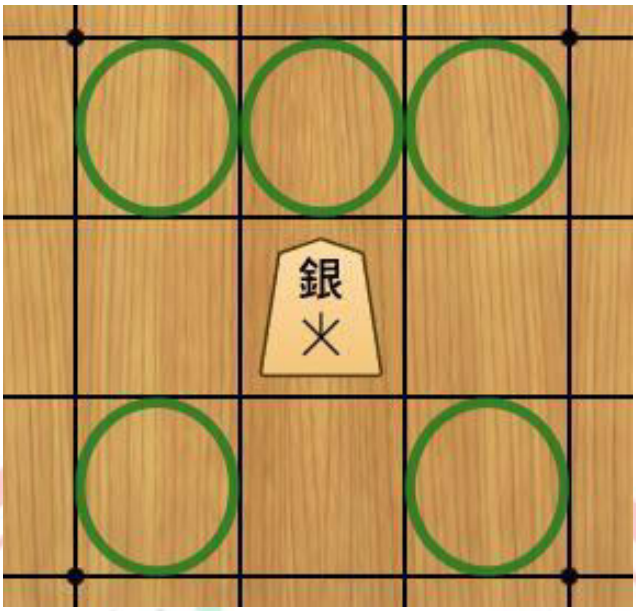
- **RE: La pedina del re si muove uguale a quello degli scacchi, una casella in ogni direzione.**



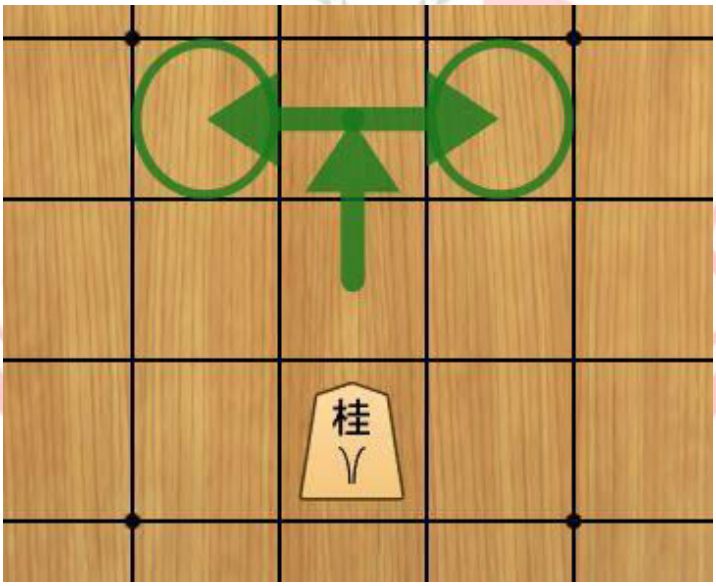
- **IL GENERALE D'ORO: Suo nome è Kinsho o semplicemente Kin, si trova al fianco del re sempre. Questo pezzo si muove una casella sotto, una verso destra e sinistra, una verso la diagonale di sopra a destra e sinistra e una avanti.**



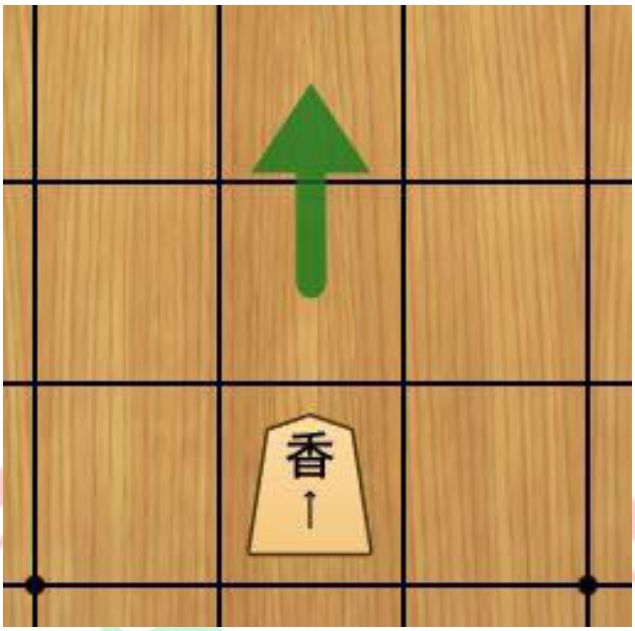
- **IL GENERALE D'ARGENTO: Suo nome è Ginsho o Gin, si trova al lato del generale d'oro. Questo pezzo si muove una casella in diagonale verso destra e sinistra, una casella verso la diagonale di sopra a destra e sinistra e una casella avanti.**



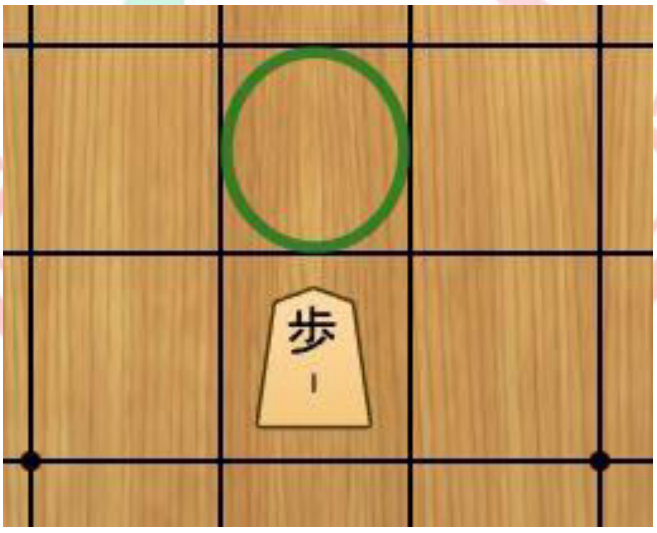
- **CAVALLO: Suo nome è Keima, si muove in L come il cavallo degli scacchi e la stessa quantità di caselle, la sola differenza sarebbe che si muove sempre avanti e mai ai fianchi come negli scacchi classici.**



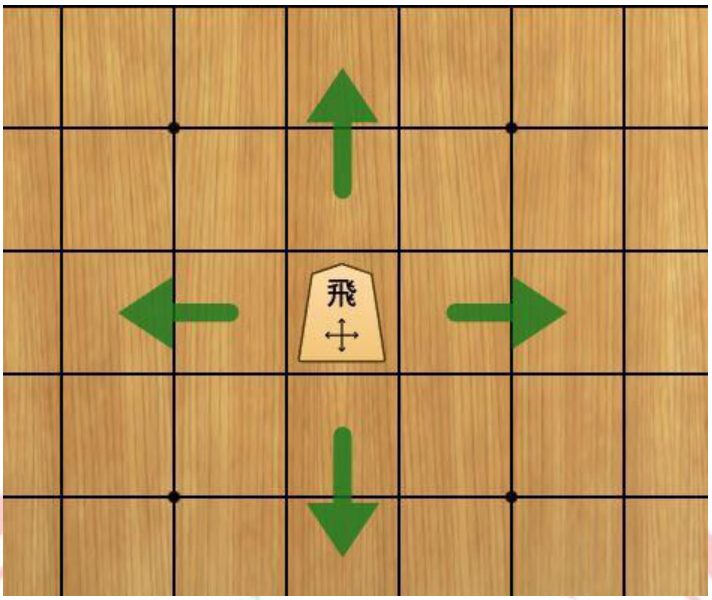
- **LANCIA: Suo nome è Kyosha o Kyo, il suo movimento sarà sempre avanti senza nessun limite di caselle.**



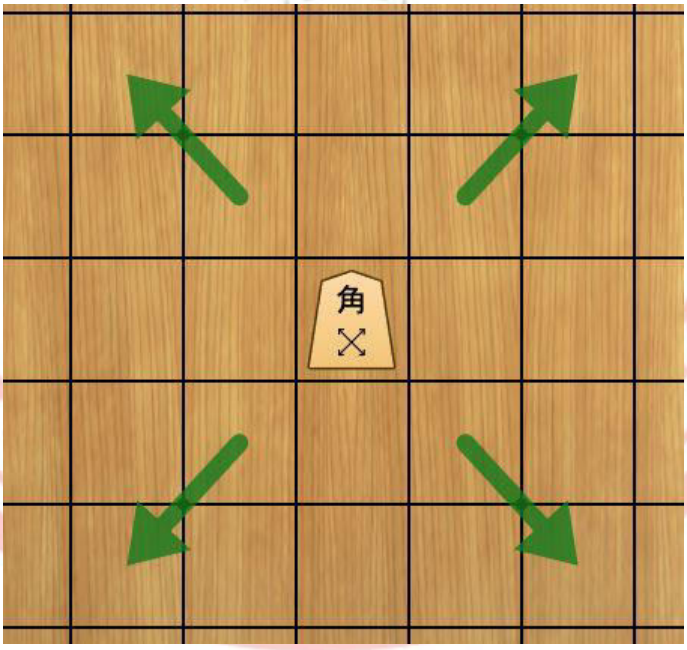
- **PEDONE: Suo nome è Fuhei o fu, si muove una casella avanti e mangia una casella avanti, negli scacchi il pedone mangia in diagonale, ma nello Shogi no, tra l'altro quando si inizia una partita di Shogi, il pedone solo si muove di una casella, il pedone negli scacchi si muove 2 caselle quando inizia, ma nello Shogi no.**



- **TORRE: Suo nome è Hisha, nello Shogi la torre si muove come quella degli scacchi.**



- **ALFIERE: Suo nome è Kazuyo o Kaku, l'alfiere nello Shogi ha gli stessi movimenti di quello degli scacchi.**



PROMOZIONE E MOVIMENTI

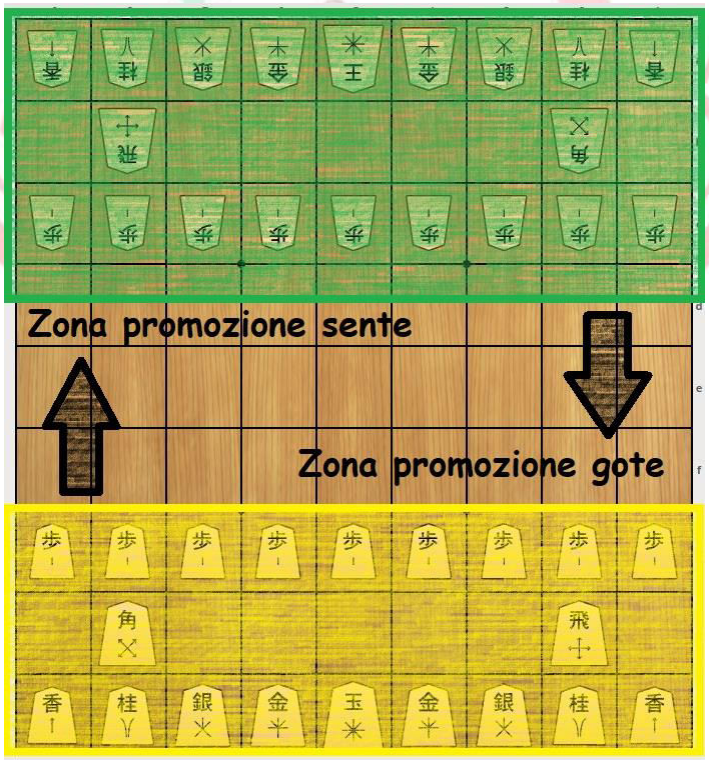
In giapponese, l'atto di promuovere un pezzo si chiama Nari (成り). Quando un pezzo viene promosso, si dice

che è diventato Narigoma (成駒 - "pezzo promosso") e fa gli stessi movimenti del generale d'oro.

La promozione nello shogi accade quando i pezzi arrivano nella zona contraria, dove l'altro giocatore ha suoi pezzi:

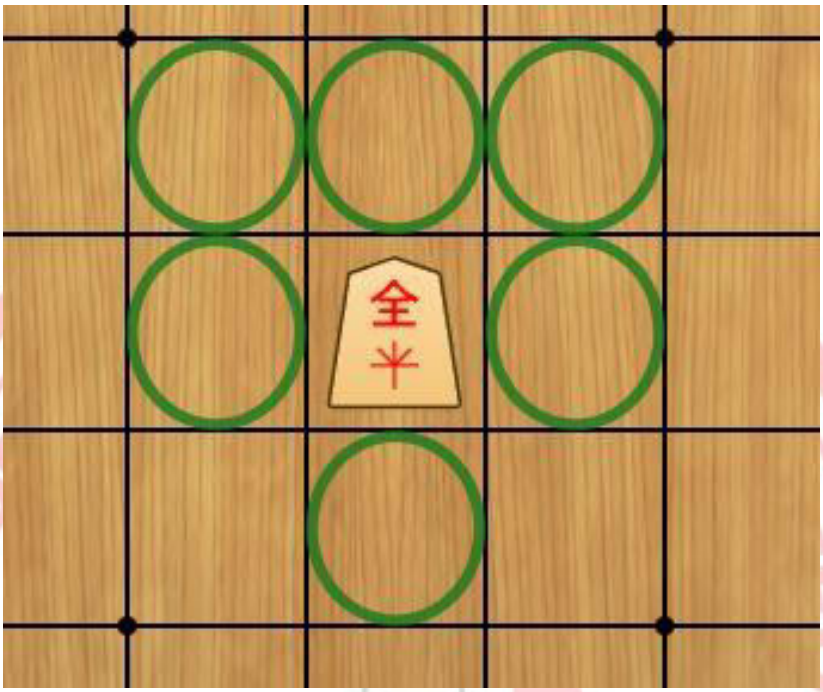
- **Per il Nero (Sente): Le traverse 1, 2 e 3 (le più lontane dalla sua posizione iniziale).**
- **Per il Bianco (Gote): Le traverse 7, 8 e 9 (le più lontane dalla sua posizione iniziale).Per quanto riguarda il re e i due generali d'oro, loro non fanno mai la promozione.**
- **Poi per quanto riguarda la torre e l'alfiere, loro non diventano un generale d'oro, loro continuano ad avere i loro movimenti, ma guadagnano altri.**

In questa immagine potete vedere dove inizia la chiamata zona di promozione di gote e sente.

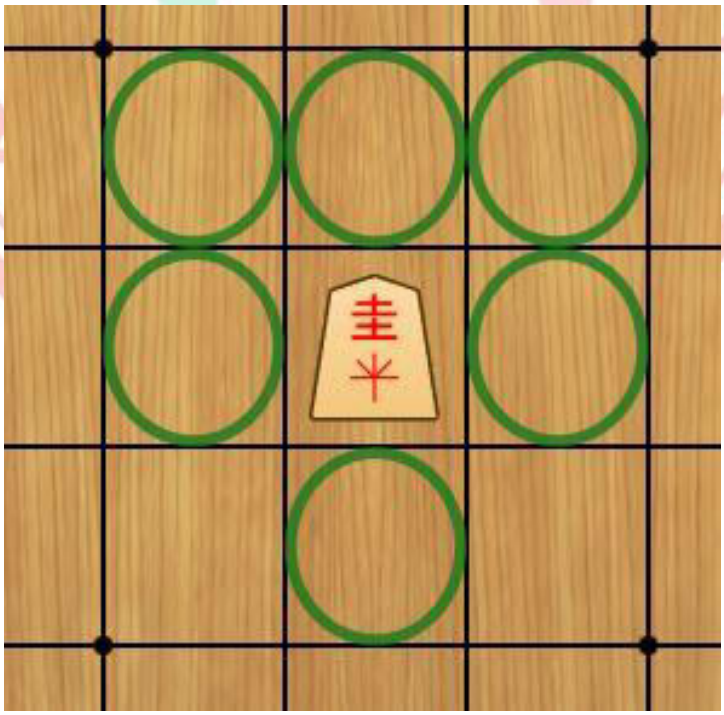


Adesso vedremo la promozione dei pezzi e loro nomi dopo la promozione.

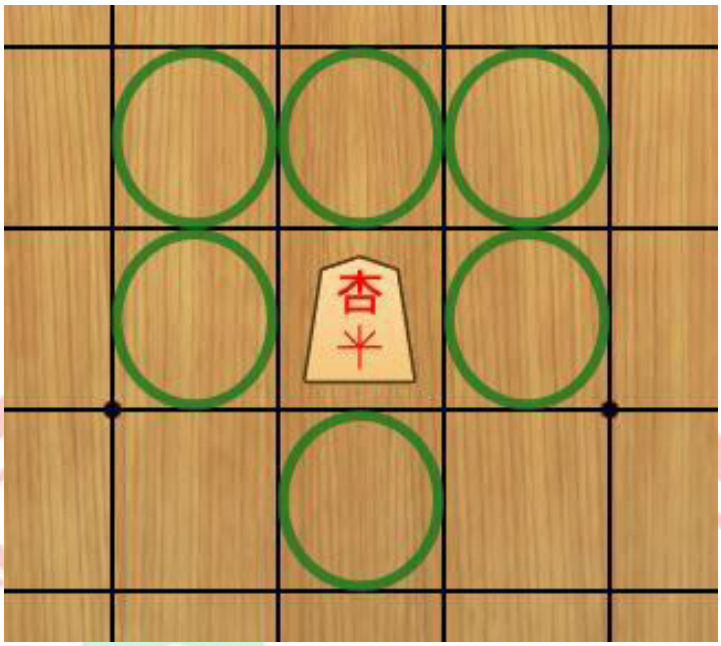
- **GENERALE D'ARGENTO: Suo nome è Narigin.**



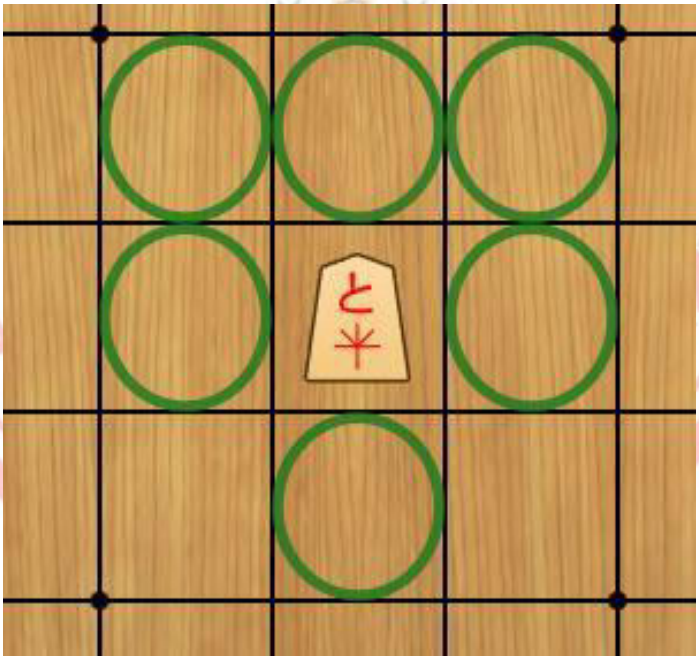
- **CAVALLO: Suo nome è Narikei**



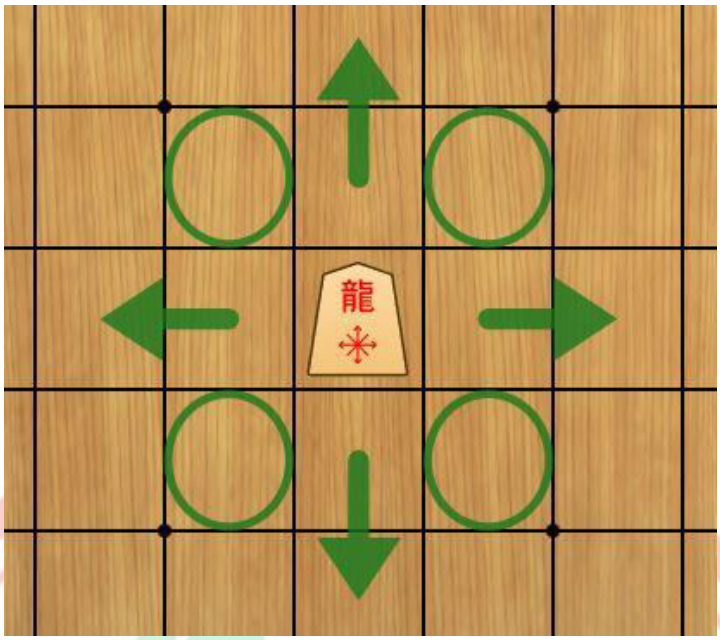
- **LANCIA: Suo nome è Narikyo.**



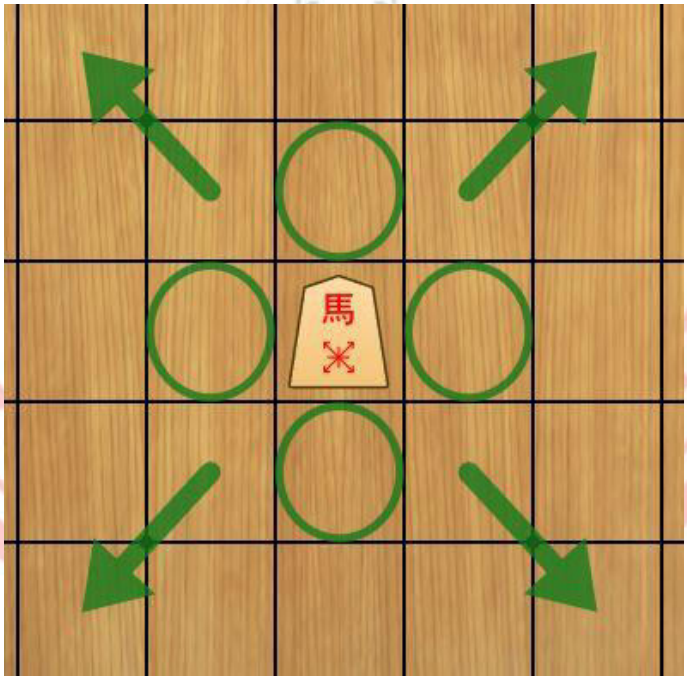
- **PEDONE: Suo nome è Tokin.**



- **TORRE: Suo nome è Ryu, come potete vedere suoi movimenti non cambiano (frecce), ma ha guadagnato nuovi movimenti (cerchi).**



- **ALFIERE: Suo nome è Ryuma, qui accade la stessa cosa della torre, guadagna movimenti (cerchi).**



La promozione nello Shogi si fa quando serve al giocatore, ma ci sono dei casi che la promozione è obbligatoria e questo accade per il cavallo, lancia e pedone. Così quando la lancia e il pedone raggiungono la penultima casella, devono fare la promozione, per

quanto riguarda il cavallo, quando arriva alla terzultima casella, deve fare la promozione.

PARACADUTAGGIO

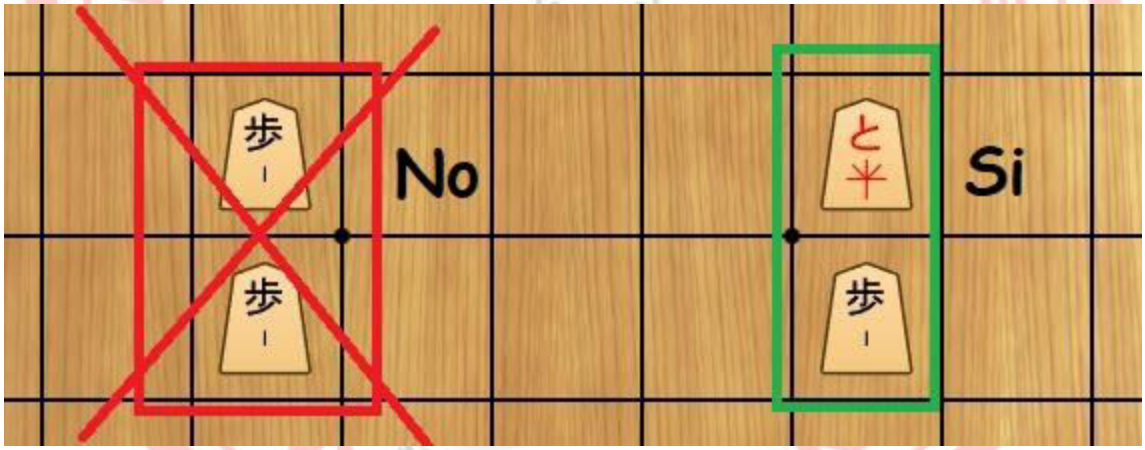
Il paracadutaggio dei pezzi o pezzi paracadutati, sono quelli pezzi che abbiamo mangiato e che si trovano fuori la scacchiera che ritornano a giocare.

Questa è una delle caratteristiche uniche che ha lo Shogi, già che questo ci permette continuare a giocare, migliorare la nostra strategia o rimontare nella partita, personalmente trovo ottimo questo ritorno dei pezzi nella partita, in un certo senso questi pezzi sono una sorta di mercenari.

Esistono delle regole precise per il ritorno dei pezzi, così abbiamo:

- **Il pezzo che ritorna deve farlo in una casella che li permetta di fare mosse legali.**
- **Il pezzo che ritorna e vieni messo nella zona di promozione, non fa la promozione da subito, deve aspettare il prossimo turno.**

- **Quando il pedone ritorna nella partita, non può mettersi davanti il re e non può fare lo scacco matto subito, ma gli altri pezzi sì.**
- **Per il pedone, lancia e cavallo che ritornano, non possono farlo nelle traverse che abbiamo guardato nel capitolo precedente della promozione.**
- **Esiste una regola chiamata Nifu, la quale ci dice che non possiamo avere due pedoni non promossi nella stessa colonna verticale perché, se accade questo, la partita è persa in automatico e questo è un errore che fanno molte persone. Ma non accade nulla se abbiamo un pedone promosso nella scacchiera e un pedone ritorna nella stessa colonna verticale, per il fatto che quel pedone promosso adesso è un generale d'oro.**



COME INIZIARE E FINIRE LA PARTITA DI SHOGI

Prima di iniziare una partita di Shogi, i giocatori si saluteranno, dopo di che si fa la Furigoma, che sarebbe di lanciare in aria cinque pedoni, poi quando sono caduti, si vede quanti pedoni sono caduti dal lato promosso e quanti no. Nel caso che la persona che ha lanciato i pedoni vede che sono caduti più pedoni promossi, allora chi inizia la partita sarà l'altor giocatore, ma se sono caduti pochi o nessun pedone

promosso, allora inizierà il giocatore che ha lanciato i pedoni. Ma cosa accade se uno o più pedoni sono caduti in piedi, allora si fa la furigoma un'altra volta.

Per finire una partita di Shogi, si fa il Touryo, questo si fa quando il giocatore che ha perso metti la sua mano nel komadai e dichiara che ha perso, di solito si utilizzano due espressioni che sono MAKEMASHITA (ho perso) o ARIMASEN (non ho altri movimenti), dopo si salutano e finisce la partita di Shogi.

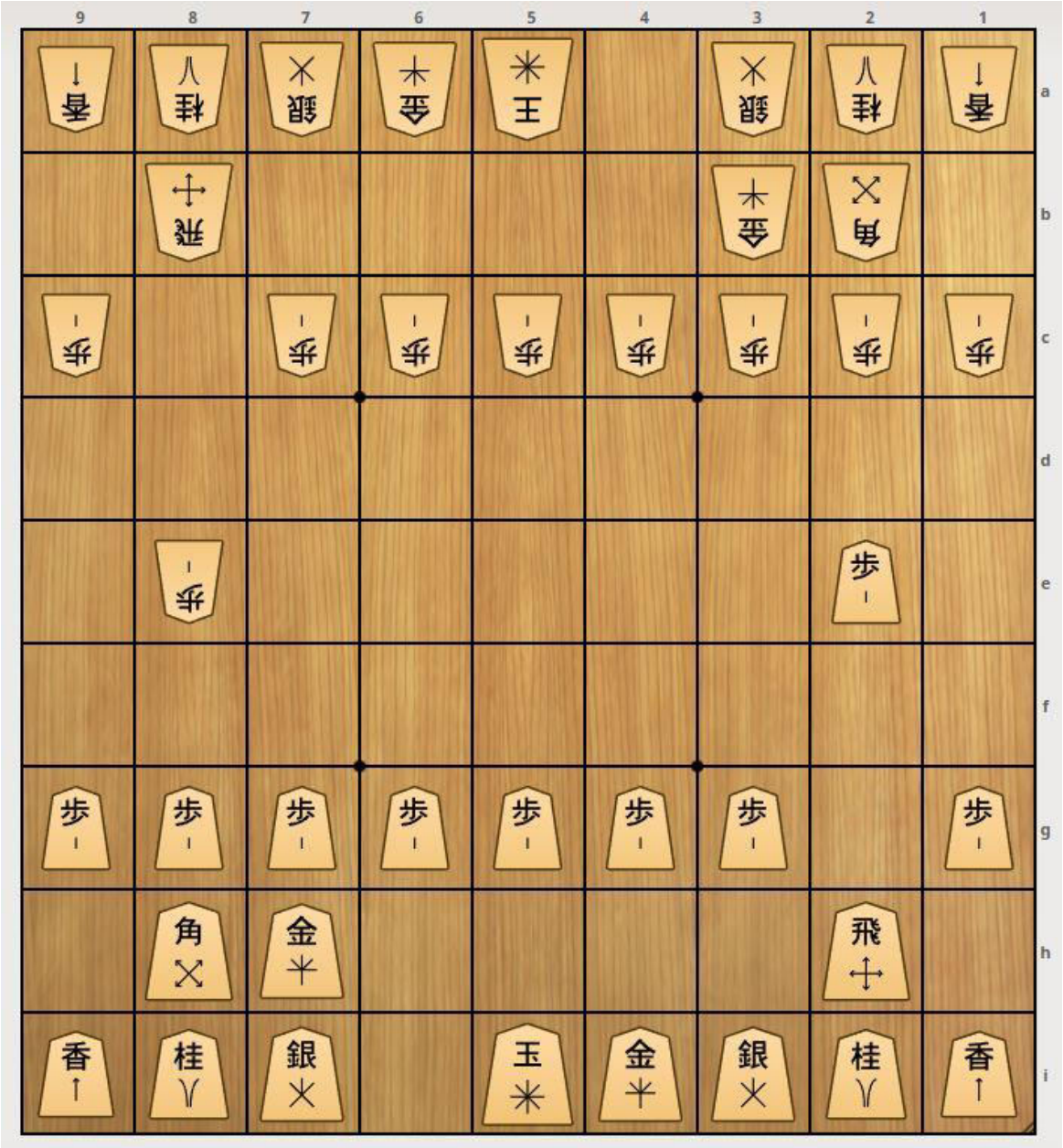
Nello Shogi non si arriva mai a fare lo scacco matto, come massimo la minaccia, ma sarà il giocatore ad accettare che ha perso.

APERTURE

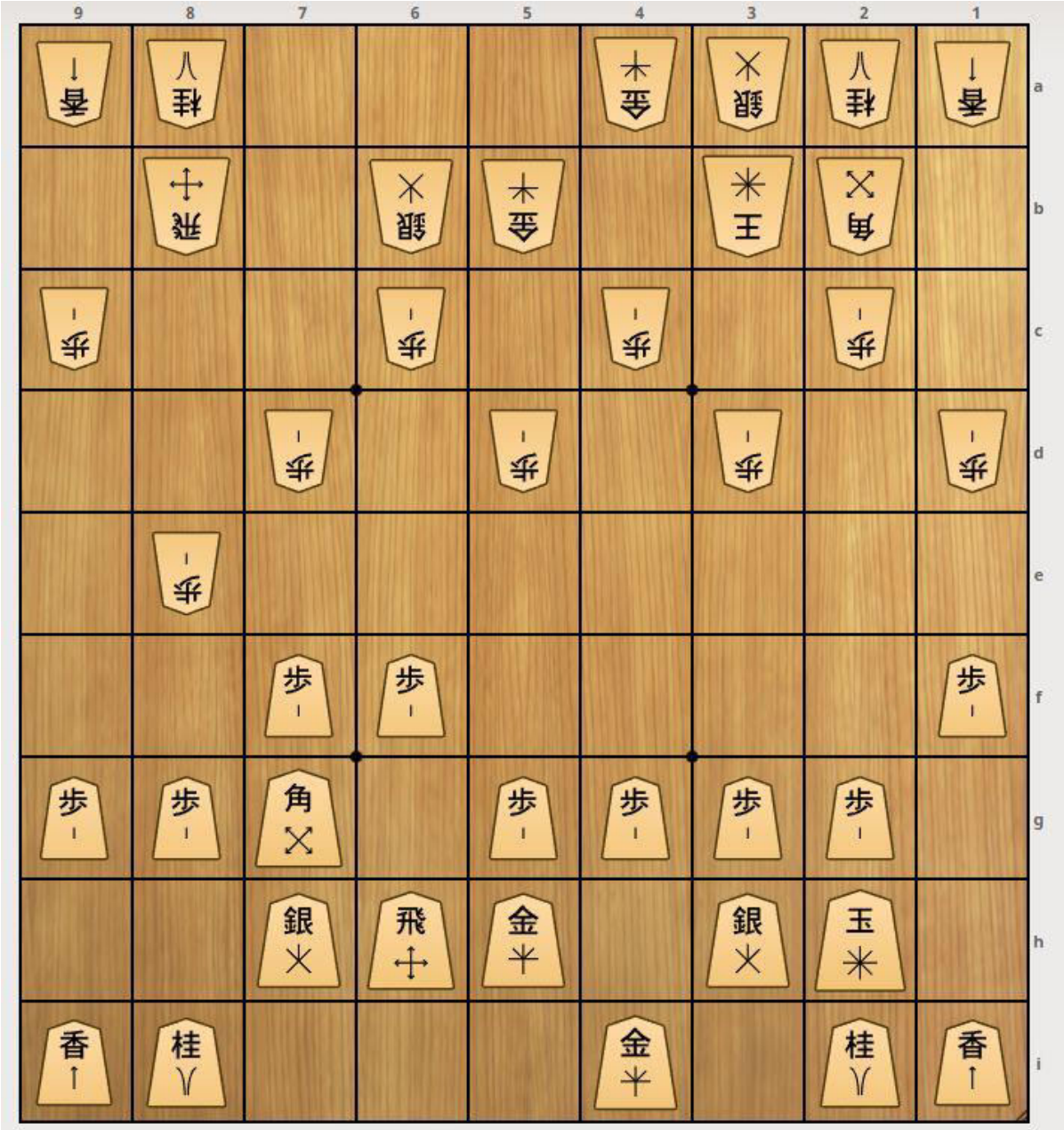
Come negli scacchi, esistono delle aperture nello Shogi, queste aperture sono fatte secondo i movimenti della torre. Esistono due categorie che sono:

- **Torre statica o ibisha: L'obiettivo è mantenere la Torre nella sua posizione iniziale, sulla seconda colonna da destra (colonna 2 per Sente, colonna 8 per Gote), o spostarla nelle colonne vicine a destra (colonne 1, 2, 3 o 4). L'attacco viene concentrato sul lato sinistro della scacchiera (quello che non è difeso dalla Torre).**
- **Torre dinamica o furibisha: L'obiettivo è spostare la Torre dal suo lato iniziale (colonna 2) verso una delle cinque colonne di sinistra (colonne 5, 6, 7, 8 o 9 per Sente). La Torre diventa l'arma principale, mossa attivamente per attaccare il Re avversario o per creare gioco.**

Le seguenti immagini rappresentano queste aperture.


9 8 7 6 5 4 3 2 1
a b c d e f g h i
香 桂 銀 金 王 銀 桂 角 香
飛 金
歩 歩 歩 歩 歩 歩 歩 歩 歩
歩
歩 歩 歩 歩 歩 歩 歩 歩 歩
角 金
香 桂 銀 玉 金 銀 桂 飛 香

IBISHA



FURIBISHA

Dentro di Furibisha, esistono altre varianti, ma esistono delle aperture che non appartengono a questi due gruppi.

GAKOI (CASTELLI)

I castelli che si utilizzano nello Shogi, sono dei sistemi per la difesa del re, ma allo stesso tempo servono per l'attacco.

Tra i concetti chiavi di questi gakoi, abbiamo:

- **Protezione del Re: L'obiettivo principale è rendere il Re difficile da attaccare e matta. Un buon gakoi richiede tempo per essere costruito, ma offre stabilità per lanciare il proprio attacco.**
- **Pezzi Utilizzati: I pezzi più comuni utilizzati per formare i castelli sono i Generali (Oro e Argento), e talvolta i Pedoni.**
- **Variabilità: Non esiste un solo gakoi. La scelta del castello dipende dall'apertura scelta dal giocatore (Ibisha o Furibisha) e dalla strategia avversaria.**

Esistono diversi castelli, parliamo più di 30, certo che non è un obbligo ricordare tutti, ma sarà il giocatore a decidere quali castelli preferisci di più.

Esistono tre gruppi principali e dentro di loro altri castelli, ma possiamo trovare dei castelli che non appartengono a questi tre gruppi, possiamo chiamarli senza gruppo o indipendenti.

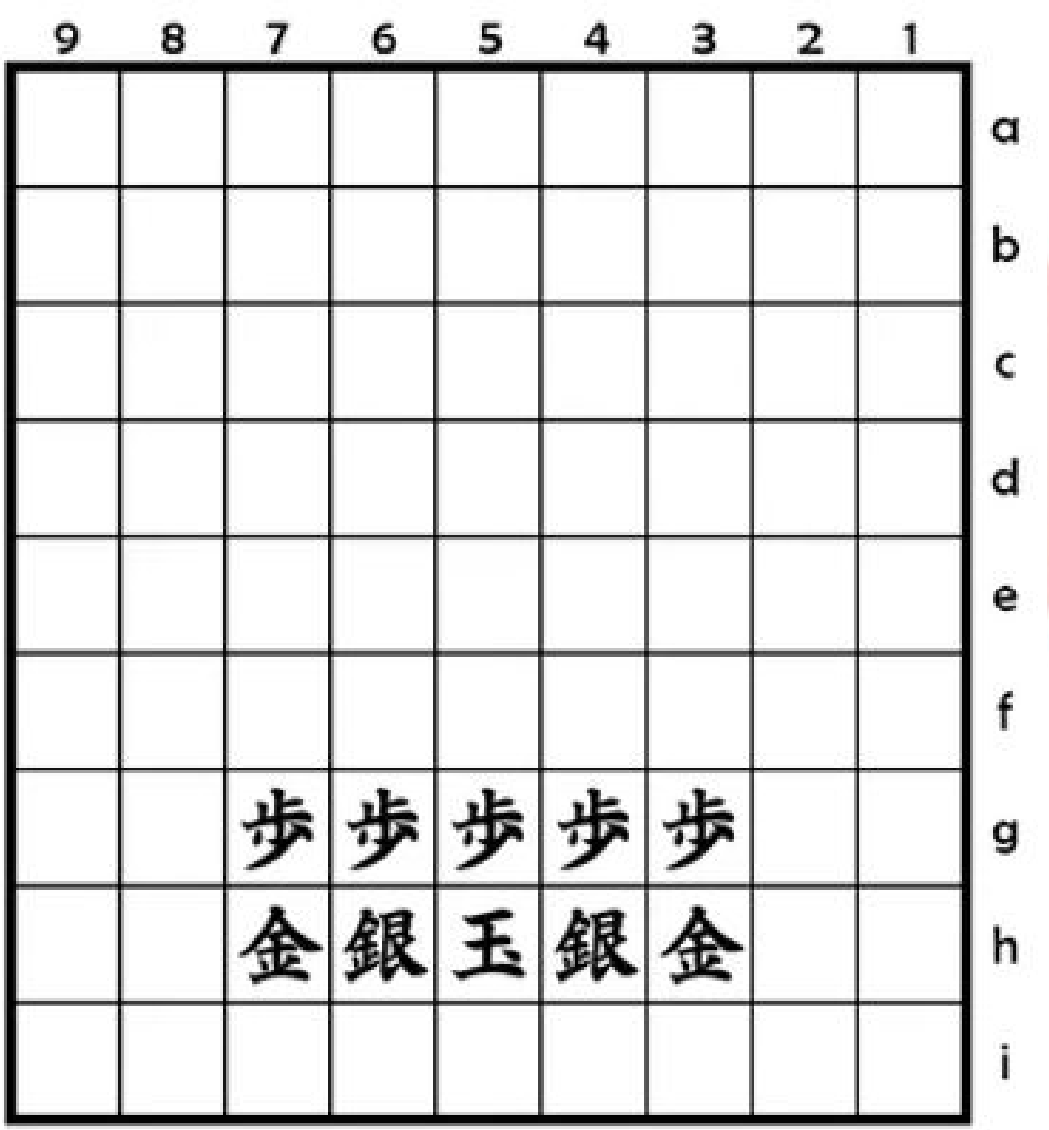
- **Mino**
- **Anaguma**
- **Yagura**
- **Indipendenti**

Per fare un castello, si devono spostare i pezzi piano piano, fino completare quello che si desidera utilizzare, ma questo dipende contro chi si gioca, per il fatto che ci sono dei giocatori che hanno molto fretta per attaccare e finire la partita.

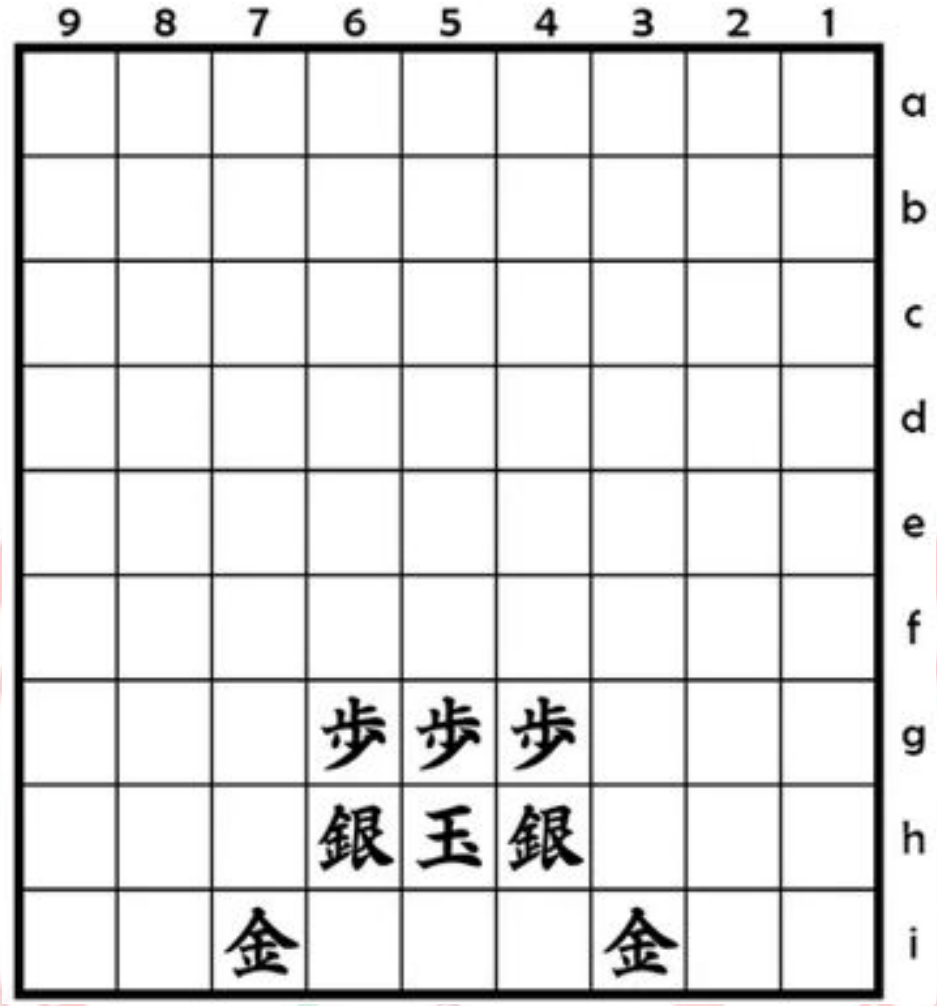
Adesso vedremo due castelli, molto semplici e veloci da fare, ottimi per chi inizia:

- **Nakazumai**
- **Ahiru**

NAKAZUMAI



AHIRU



Come potete vedere, possiamo passare di un castello all'altro senza nessun problema.

KIFU - REGISTRO DELLA PARTITA

Come negli scacchi, nello Shogi esiste il Kifu o registro della partita, questo significa che tutte le mosse, ritorni dei pezzi, promozioni, pezzi mangiati, ecc. vengono registrati.

Di solito il kifu si fa in giapponese, ma fuori dal Giappone si utilizza un sistema simile agli scacchi e si utilizza la lingua inglese per questo, i termini e simboli

che vedrete saranno quelli utilizzati fuori dal Giappone, così abbiamo:

- **Re: K (King)**
- **Generale d'oro: G (Gold general)**
- **Generale d'argento: S (Silver general)**
- **Lancia: L (Lance)**
- **Torre: R (Rook)**
- **Cavallo: N (Knight)**
- **Alfiere: B (Bishop)**
- **Pedone: P (Pawn)**

Per quanto riguarda i pezzi promossi, verrà aggiunto il simbolo + alla lettera: P+

Esistono altri simboli utilizzati per una partita di Shogi:

- Muovi senza cattura (es. P-14)

x Cattura (es. +Bx34)

*** Paracaduta (es. R*21)**

+ Promuove il pezzo all'arrivo

= Non promuove il pezzo all'arrivo (es. N-33=)

HANDICAP

L'Handicap è un sistema molto importante, usato per bilanciare il livello tra due giocatori con una differenza di forza significativa, spesso misurata in dan o kyu.
Nello Shogi l'handicap consiste nel rimuovere uno o più pezzi dalla scacchiera del giocatore più forte (Sente) all'inizio della partita.

Ecco i tipi di handicap standard:

- **Senza lancia: Si gioca senza la lancia sinistra, si fa quando la differenza dei giocatori è di due livelli.**
- **Senza alfiere: si fa quando la differenza è di 3 livelli.**
- **Senza torre: si fa quando la differenza è di 4 livelli.**
- **Senza torre e lancia: Si gioca senza la torre e la lancia sinistra, si fa quando hanno una differenza dei giocatori è di 5 livelli.**
- **2 pezzi handicap: Si gioca senza alfiere e torre.**
- **4 pezzi handicap: Si gioca senza alfiere, torre e le due lance.**
- **6 pezzi handicap: Si fa senza alfiere, torre, 2 lance e 2 cavalli.**

L'handicap mira a rendere la partita equa, dando al giocatore più debole una possibilità realistica di vittoria.

NIFU

La regola stabilisce che un giocatore non può posizionare un pedone (Fu) su una colonna dove è già presente un altro suo pedone non promosso.

La regola del Nifu si applica solo ai pedoni non promossi. Se hai un pedone promosso (Tokin) su una colonna, puoi tranquillamente paracadutare un secondo pedone semplice su quella stessa colonna. Il Tokin non conta più come "Fu" ai fini di questa regola.

La regola vale solo per i tuoi pezzi. Puoi avere un pedone su una colonna dove l'avversario ha già un suo pedone.

DIFFERENZE TRA SCACCHI E SHOGI

Esistono delle differenze tra gli scacchi e lo Shogi che si vedono da subito:

- **La forma dei pezzi.**
- **La scacchiera.**
- **Gli scacchi hanno 36 pezzi e lo Shogi 40.**
- **Il ritorno dei pezzi nello Shogi.**
- **Nello Shogi non esiste la pedina della regina o donna, ma ci sono i generali d'oro e argento.**
- **Il gioco degli scacchi è incentrato sul controllo dello spazio e sullo scambio di materiale per raggiungere un finale vantaggioso. La partita è**

divisa chiaramente in apertura, mediogioco e finale.

- **Il gioco dello Shogi è incentrato sulla difesa del Re e sulla gestione delle risorse (pezzi catturati). Con la regola del ritorno dei pezzi, il pericolo può sorgere in qualsiasi momento e la partita mantiene un'elevata complessità tattica fino all'ultimo.**

Ci auguriamo che questa piccola guida sia utile a tutti coloro che desiderano imparare lo shogi.

Per approfondire gli argomenti trattati qui e conoscere altri, visitate il sito della Federazione Italiana di Shogi – FIS